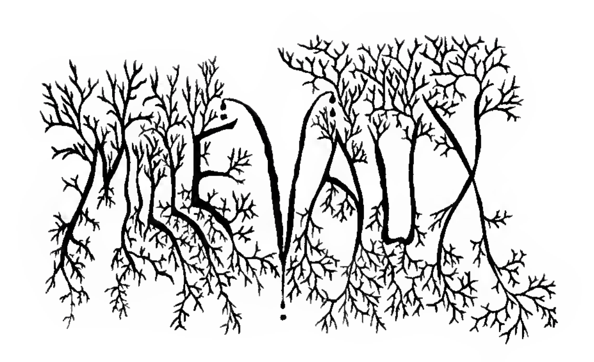


Table aléatoires et forestières

par Thomas Munier

Initialement prévues pour *Marchebranche*, le jeu de rôle des aventures initiatiques dans un monde de forêts en clair-obscur, **ces tables aléatoires peuvent s'avérer utiles pour tout jeu de rôle se déroulant dans l'univers forestier de Millevaux**, moyennant une légère adaptation des tirages au contexte. Le document est aussi enrichi de deux tables, celle des mondes forestiers et des aventures, qui sont plus génériques.

Ces tables fournissent une inspiration pour préparer une aventure ou pour improviser des éléments en cours de route.

Ces tables fonctionnent avec un tirage de 2D6 (un pour les unités, un pour les dizaines) ou de 3d6 (on rajoute un dé pour les centaines). On peut aussi s'en servir comme d'une liste dans laquelle on choisit au lieu de tirer au hasard. Quand un tirage nous disconvient, on peut adapter le contenu à sa guise, ou descendre vers la prochaine entrée qui nous convient.

Une table aléatoire est une aide de jeu et non une contrainte à suivre à la lettre. Sentez-vous libre de privilégier vos propres inventions aux tirages de table. Vous pouvez aussi partir de votre invention et la mélanger à un tirage, ou partir d'un tirage et extrapoler : la juxtaposition des idées crée toujours un résultat étonnant.

La plupart de ces tables dérivent d'une table primordiale, **la table des marqueurs d'univers** :
1 Le monde est en ruines
2 Tout est forêt
3 L'oubli nous ronge
4 Tout se transforme, à cause de l'emprise
5 Nos émotions forment la magie, à cause de l'égrégore
6 Les horlas : hors de l'humanité

N'hésitez pas à utiliser cette table primordiale pour créer vos propres tables et les partager !

SOMMAIRE :

Crédits :

TABLE DES FIGURANTS

1 Ruines

11 Chasseur de reliques. Un accoutrement étrange, du matériel hors d'usage qui lui semple précieux, il inspecte tout, recherche la perle rare.
12 Cheffe de convoi. Elle jure comme un charretier, s'attend à des embuscades, vérifie les bagages, coordonne l'équipe, envoie des éclaireurs.
13 Une Archéologue qui perd ses souvenirs et espère les retrouver en explorant les vestiges des temps anciens.
14 Un cultivateur de lichen rouge qui ronge les pierres. Parfois, il est conscient que sa culture est dangereuse, parfois il se régale de cette idée.
15 Une exploratrice de lieux hantés. Elle veut se prouver qu'elle n'a pas peur.
16 Un dératiseur de horlas. Pour lui, ce sont des nuisibles qu'on peut éliminer si on suit un protocole méthodique.

2 Forêt

21 Une charpentière qui tente de consolider des ruines irréparables
22 Un bûcheron. Il aime les arbres et en même temps il s'est juré de les abattre jusqu'au dernier car leur temps est révolu, le temps des hommes doit venir.
23 Lavandière de souvenirs. Lave les mauvais souvenirs des vêtements
24 Une Carbonnière. Elle brûle du bois pour faire du charbon et elle est membre d'une société secrète de carbonniers aux codes et aux objectifs complexes.
25 Un renard, toujours accompagné d'un lapin. Ils sont très complices.
26 Un homme qui se transforme en arbre.

3 Oubli

31 Une réparatrice et ravaudeuse de mémoire
32 Une sculptrice sur bois qui sculpte les arbres en leur donnant la forme de la mémoire qu'ils contiennent
33 Un peintre qui peint les gens comme ils étaient dans leurs souvenirs.
34 Une louve dont la morsure emporte des souvenirs (elle s'en nourrit).
35 Un moustique qui implante de faux souvenirs
36 Un lutin qui échange les souvenirs des gens

4 Emprise

41 Un sculpteur avec un très mauvais caractère qui crée des merveilles à partir de ruines.
42 Une peintresse aux manières très délicates qui peint des horreurs venues de la forêt.
43 Un détective le jour, faussaire de souvenirs la nuit.
44 Une femme champignon qui se multiplie en relarguant des spores dans l'air.
45 Une vache qui donne du lait qui a le goût de ses sentiments.
46 Un scarabée qui crée des têtes parlantes en roulant des détritus.

5 Égrégore

51 Une fromagère qui fabrique des fromages avec des herbes et des sentiments caillés d'amertume, de tristesse, de colère.
52 Un guide qui conduit ses passagers par des raccourcis dangereux au cœur des forêts limbiques.
53 Une devineresse qui lit le futur dans les entrailles des souvenirs des gens.
54 Un arbre qui donne des fruits qui évoquent les pensées qu'ont eu les gens dans la journée : sève-café, pommes d'amour, châtaignes de maux de ventre.
55 Un chat sauvage grimaçant qui vous dit de quoi vous avez les plus besoin (et comment le trouver s'il est d'humeur) si vous le prenez sur vos genoux.
56 Une laie qui prend la forme des plus grandes peurs des gens du coin, en gardant toujours un peu ses traits de sanglier.

6 Horlas

61 Une ourse caparaçonnée par un agrégat de déchets. Elle souffre et aidera celui qui décide de le nettoyer spontanément.
62 Des boules de glu jaune qui peuvent tomber des arbres ou étendre des tentacules, s'animer n'importe où et bloquer le passage.
63 Une gobeline-chouette qui peut voler et aussi prendre l'apparence d'êtres de notre passé.
64 Une personne qui se transforme en corbeau et cherche à répandre la noirceur sur le monde.
65 Un sorcier qui vit dans un puits, passe son temps à ricaner et peut offrir à quiconque ce qu'il désire le plus, mais sous une forme empreinte de noirceur.
66 Une prêteuse sur gage : elle rachète des dettes d'honneur qu'elle transforme en monstres qui viennent pourchasser ceux qui ne viennent pas rembourser.

TABLE DES NOMS

1 Ruines
11 Désolante
12 Ermitène
13 Sablille
14 Fondrelle
15 Fantômard
16 Malévisque

2 Forêt
21 Charbonnaude
22 Clairière
23 Orée
24 Feuille
25 Érable
26 Charmille

3 Mémoire
31 Vestige
32 Souveninthe
33 Mémentor
34 Astragathe
35 Caméo
36 Chimène

4 Emprise
41 Carême
42 Enracine
43 Oubleux
44 Écorce
45 Éclose
46 Miasma

5 Égrégore
51 Hantise
52 Totem
3 Passion
4 Changeline
5 Limbe
6 Hermine

6 Horlas
61 Pierre-Aube
62 Sylphe
3 Asphodèle
4 Chrysalide
5 Soupir
6 Opprobre

TABLE DES LIEUX

1 Ruines
11 Un pont cassé en deux, dont les fondations s'enfoncent dans la vase.
12 Une forêt pétrifiée d'arbres en pierre brisée et de branches de fer rouillé.
13 Une ancienne bibliothèque mangée par les mites et le moisi, envahie par les toiles d'araignées.
14 Un cercle de terre qui se met à fondre et absorbe arbres et bâtiments. Le cercle s'étend inexorablement.
15 Une caravane qui parcourt la forêt pour fuir des catastrophes, catastrophes qu'elle provoque sur son passage sans le savoir.
16 Un ancien château hanté qui génère de nouveaux monstres à chaque légende qui s'accumule sur son compte.

2 Forêt
21 Une forêt qui s'agrandit à toute vitesse en broyant les villages autour d'elle.
22 La mère de toutes les forêts. Ses chênes millénaires fabriquent des glands dont chacun peut donner une forêt entière.
23 Une forêt qui contient des scènes de nos souvenirs. Plus on s'y enfonce, plus on remonte loin dans notre passé.
24 Une forêt dont l'écorce des arbres cache des enfants, ceux que les couples n'ont jamais osé avoir.
25 Les forêts limbiques. On y accède par des arbres creux, elles sont un passage par le monde astral pour aller à l'endroit de ses souhaits, mais elles sont hantées par des horlas.
26 Une forêt qui se déplace pendant que les gens dorment ou ont le dos tourné.

3 Mémoire
31 Un domaine souterrain qui contient des témoignages de l'Âge d'Or
32 La forêt de mémoire. Elle existe dans la tête de chacun de nous et contient tous nos souvenirs, même ceux qui sont oubliés, paraît-il. On peut s'y aventurer mais c'est aussi dangereux pour l'explorateur que pour la mémoire.
33 Un puits sans fond qui dégage de la fumée. Il paraît que les souvenirs perdus s'y trouveraient.
34 La forêt des cerveaux. Il paraît que si l'on y enterre son cœur, la saison suivante y aura poussé un arbre qui donnerait un unique fruit, un cerveau de rechange pour la personne, un cerveau immunisé à l'oubli.
35 Une maison isolée. Chaque pièce est la pièce d'un lieu de l'enfance de la première personne qui en ouvre la porte.
36 Un labyrinthe de cavernes où les horlas cachent les souvenirs qu'ils ont volés.

4 Emprise
41 Un village en ruines qui change d'apparence à chaque visite.
42 Un arbre géant aux multiples cavernes et habitants. On dit qu'il est vivant et peut avaler des visiteurs. Pour les recracher où ?
43 Un domaine souterrain contenant les archives de l'Âge d'Or, qui change de place tout le temps, comme s'il fuyait quiconque le recherche.
44 Le lieu où l'emprise est la plus forte au monde. Tout ce qui pénètre dans ce vortex change de forme en permanence.
45 Une auberge où ceux qui y font étape changent d'humeur du tout au tout : les méchants deviennent aimables, les joyeux deviennent suicidaires...
46 Une colline qui est en fait le dos d'un gigantesque horla.

5 Égrégore
51 Un moulin à eau abandonné. Pendant la nuit, il tourne et filtre les sentiments et les cadavres qui dérivent dans la rivière, pour en faire une farine magique.
52 Une forêt où tout voyageur se perd à jamais parce que les gens pensent que cette forêt n'a pas de sortie. Ce qui invite les aventuriers à s'y risquer.
53 Un hippodrome où courent des chevaux maigres revendus pour combler des dettes d'honneur. Les désespérés parient leurs vies dessus.
54 Une forteresse hantée au bord du monde où se trouverait la matière noire, substance qui conférerait le pouvoir suprême à celle qui mettrait la main dessus.
55 Un marais mortel qui n'existe que parce que les parents menacent leurs enfants en leur disant qu'ils tomberont dans les marais s'ils s'aventurent tous seuls dans la forêt.
56 La caverne couveuse, qu'on dit être le lieu de naissance de tous les horlas, chacun naît dans un œuf relié à une racine, reliée à l'âme de chaque être pensant sur terre.

6 Horlas
61 Un marché mystérieux qui apparaît au milieu de nulle part. Il est tenu par des forains qui s'avèrent être des horlas et vendent des marchandises maudites ou proposent des pactes douteux.
62 Une caravane de montures horlas géantes qui avance en dévorant la forêt.
63 Une ville créée par des horlas en pleine forêt. Tout y est copié sur une ville d'humains proche de là.
64 Un tunnel sous la montagne, on y rentre humain et on en ressort horla.
65 Un vaisseau fantôme qui remonte le fleuve à la recherche de la mer sans jamais la trouver.
66 Un cratère immense et fumant sous lequel vit le premier-né de tous les horlas.

TABLE DES OBJETS

1 Ruines
11 Une bombe-châtaigne à retardement.
12 Une hache qui peut couper n'importe quel arbre.
13 Une sarbacane et des fléchettes qui effacent la mémoire.
14 Un bocal contenant du lichen rouge qui peut se multiplier et ronger la pierre très vite.
15 Un pigeon voyageur qui permet de propager de fausses rumeurs et les rendre vraies.
16 Un piège à griffes pour capturer des horlas.

2 Forêt
21 Une corde en racines qui permet de faire s'écrouler une maison si on l'agrippe par la cheminée.
22 Un sac sans fond qui contient des petits cailloux qui permettent de toujours retrouver son chemin.
23 Une horloge en bois avec un coucou qui raconte à chaque heure un souvenir d'une chose qu'il a vue une autre fois qu'il était sorti de sa boîte.
24 Une graine qui contient les germes de toute une forêt.
25 Un petit coffre fermé à clef qui sert à emprisonner un sentiment.
26 Un livre de contes sur les créatures de la forêt. Tous ces contes sont vrais.

3 Mémoire
31 Un miroir qui permet de voir chaque personne au pire moment de sa vie.
32 Une planche de l'arbre qui sert à faire le carton des tarots de l'oubli.
33 Un bâton de sourcier qui sert à trouver les sources de l'eau de mémoire.
34 Une cape qui permet de prendre l'apparence d'une personne dont on se rappelle au moins du visage.
35 Une boussole qui pointe toujours vers l'endroit où se trouve l'être aimé.
36 Une carte du tarot de l'oubli excédentaire : l'Arcane du Horla.

4 Emprise
41 Un balai qui permet de réparer une maison laissée à la déchéance. Peut-il défaire ce qu'il a fait ?
42 Une pipe en chêne et une blague remplie de mousses de la forêt. En fumer permet de prendre la forme du dernier être qui a fumé de cette même pipe.
43 Un sablier qui fait s'écouler le temps à l'envers.
44 Une bague qui absorbe la maladie. Il faut mettre la bague puis l'offrir à quelqu'un. Cette personne hérite alors de votre maladie.
45 Une fiole d'eau bénite pour exorciser un lieu, un objet, ou un démon.
46 Un portant d'eau qui transforme ceux qui en boivent en horlas.

5 Égrégore
51 Un pinceau et une toile qui permettent de peindre les lieux comme ils étaient avant.
52 Un arbre creux pour y cacher des sentiments.
53 Une montre à gousset qui indique le temps qu'il nous reste à vivre.
54 Une brosse à cheveux qui arrache toute la chevelure au lieu de la coiffer.
55 Une fiole de parfum qui contient tous les sentiments du monde.
56 Un cadre de tableau. Si on y place sa tête, on découvre ce qu'il y a de plus beau ou de plus laid en nous.

6 Horlas
61 Une épée qui permettrait de tuer n'importe quel horla.
62 Une grosse châtaigne qui vibre comme un œuf. Que contient-elle ?
63 Un cor de chasse pour effrayer ceux des horlas qui étaient jadis des humains.
64 Un appeau à horlas.
65 Une marmite qui permet de cuisiner une nourriture qui transforme celui qui en mange en horla façonné par les émotions que le cuisinier a mis dans la marmite.
66 Une pelle qui permet de creuser des passages vers des tanières à monstres.

TABLE DES DÉTAILS FORESTIERS

Pour typer un figurant, un monstre ou un décor, combiner le résultat de la table avec son idée initiale.

1 Mammifère
11 Sanglier / Cochon
12 Cerf / Chevreuil / Cheval / Mouton / Bouc
13 Loup / Chien / Ours / Glouton
14 Chat Sauvage / Lynx
15 Renard / Blaireau / Belette / Putois
16 Hérisson / Mulot / Taupe / Écureuil / Souris / Rat

2 Végétaux supérieurs
21 Arbre / Souche / Tronc / Chêne / Bouleau / Sapin / Orme / Saule
22 Lianes grimpantes ou rampantes
23 Buisson / Aubépine / Bruyère
24 Plante
25 Arbuste
26 Ronces / Orties

3 Partie de végétal supérieur
31 Fleur / Rose / Orchidée / Pétales
32 Fruit / Châtaigne / Gland / Cocotte / Baies
33 Branches / Rejets
34 Feuille / Feuilles mortes / Épines
35 Écorce / Peau / Sève / Résine
36 Racines / Radicelles

4 Oiseau
41 Hibou / Chouette
42 Corbeau
43 Bécasse / Moineau
44 Faisan / Givre
45 Faucon / Buse / Aigle
46 Chauve-Souris

5 Rampants, vermine
51 Asticot / Ver / Larve / Chenille
52 Scolopendre / Mille-pattes / Serpent
53 Araignée / Acariens
54 Mouches / Papillon / Fourmis
55 Cloportes / Sauterelle / Scarabée
56 Tique / Puce / Gale

6 Végétaux inférieurs
61 Mousse / Sphaigne
62 Humus / Tourbe / Marais
63 Lichen
64 Guy / Cuscute / Orobanche / Autres parasites végétaux
65 Dionée / Droséra / Népenthès / Autre plante carnivore
66 Champignon / Mycose / Spores / Mycélium

TABLE DES PÉRILS

Pour imaginer des péripéties ou des défis durant les aventures. Tirer sur les 3 tables à la fois avec 3 dés différents, ou ne sélectionner qu'une ou deux des tables.

Table 1 : Nature du défi
1 Mission
2 Passage ou Gardien
3 Challenge d'interprétation du personnage ou Énigme
4 Piège, surprise, événement inattendu, course après la montre
5 Antagoniste, course-poursuite
6 Récompense, révélation, retournement de situation

Table 2 : Thème
1 Ruines
2 Forêt
3 Oubli
4 Emprise
5 Égrégore
6 Horlas

Table 3 : Style
1 Eau
2 Feu
3 Air
4 Terre
5 Forêt
6 Mouvement

Inspiration : *La technique du Donjon en 5 pièces*, par John Four

TABLES DES MONDES FORESTIERS

1 Ruines

11 Un monde englouti sous une forêt d'algues
12 Une apocalypse chrétienne où brûlent des centaines de bûchers
13 Un monde maya en ruines éclaté sous forme de milliers d'îlots aériens reliés par des lianes
14 Une apocalypse marécageuse, les immeubles s'enfoncent sous la terre
15 L'apocalypse forestière couve. Seules quelques-uns se doutent de quelque chose et personne ne les croit.
16 Des chutes de météores ou de bombes forestières ravagent la terre.

2 Forêt

21 Une forêt qui pousse sous la mer
22 Un monde en plein réchauffement climatique, ravagé par les feux de forêts.
23 Un monde où l'on vit dans les arbres, qui sont si hauts qu'on ne sait pas à quel niveau est le sol, s'il y en a un.
24 Un monde souterrain envahi par les racines et les végétaux phosphorescents
25 Deux types de forêts sont en guerre ; les humains vivent dans la zone de combat.
26 Les arbres sont vivants et se déplacent en permanence.

3 Oubli

31 La mémoire est dans l'eau, celle-ci devient l'objet de toutes les convoitises : les puissants ont des savoirs colossaux, les pauvres meurent de soif.
32 Un monde totalitaire où l'on brûle tous les livres et les arbres parce qu'ils contiennent une mémoire maudite.
33 Il faut vivre en scaphandre parce que l'air qu'on respire contient de faux souvenirs.
34 Une grande variété de virus vampiriques a contaminé l'humanité. Il faut s'enterrer dans la terre pour dormir ou mourir.
35 L'oubli est une maladie véhiculée par des spores, la piqûre de ronces ou la morsures d'insectes ou d'animaux.
36 L'oubli est un masse qui se déplace et se déploie à travers la planète. Convois de réfugiés, courses contre la montre.

4 Emprise

41 Les précipitations et les inondations sont un grand danger, car l'eau transforme tout.
42 L'apocalypse forestière est maintenue sous contrôle par un ordre d'inquisiteurs qui brûlent toutes les sources d'emprise et font vivre la population dans la terreur.
43 Les forêts et les roches deviennent de plus en plus légères et s'élèvent dans les airs.
44 Tout se pétrifie avec le temps ; la chair des enfants est une source de longévité et devient l'enjeu d'abjects trafics. Mais les enfants se raréfient.
45 Une technologie très avancée et prospère à base d'arbres polymorphes ; ils causeront l'apocalypse forestière si l'on n'y prend garde.
46 Un monde envahie par de dangereuses créatures qui ne se déplacent qu'en se transformant : la métamorphose est le mouvement.

5 Égrégore

51 Les sorciers sont infiltrés dans toute la société. La seule façon de les démasquer est de les noyer : seuls les sorciers survivent à la noyade.
52 Les émotions fortes peuvent faire entrer en combustion spontanée. La société est plongée dans une apathie volontaire. Un groupe de personnes immunisées à ce fléau va changer la donne.
53 Personne ne se sépare de son détecteur d'égrégore qui mesure la quantité de hantise dans l'air.
54 Des créatures et des choses issues de nos peurs remontent du monde souterrain.
55 Les arbres produisent des fruits issus de nos émotions : du sang, de la nourriture, des armes. Une économie de cueillette s'organise.
56 Les rêves, les fantasmes et les enfers personnels de chacun sont accessibles par des portails. De curieux trafics et voyages en perspective.

6 Horlas

61 L'humanité est en guerre contre des créatures qui se déplacent par l'eau, sous forme de larves et sous forme adulte.
62 On contrôle les humains par une marque au fer rouge. De plus en plus de horlas naissent au sein de la société. Ils s'organisent pour échapper à la traque.
63 Un monde aérien d'avions rétrofuturistes, de horlas volants, et de forêts cachées dans les nuages.
64 Il faut manger des terres rares pour éviter de se transformer en horla.
65 L'humanité vit ses derniers instants. Les horlas ont tout envahi. Quel espoir reste-t-il ?
66 Chaque personne est pourchassée par son cauchemar personnel. La société entière est fugitive.

TABLE DES AVENTURES

Personne : personnage ou figurant
Faction : personne ou groupe de personnes ou de créatures poursuivant un intérêt commun (avec de possibles dissensions)
Menace : phénomène non-intelligent qui peut faire pression (maladie, incident climatique, danger magique, technologie...)

Pour des aventures subtiles, effectuez deux tirages et mélangez le résultat.
Combinez aussi avec d'autres tables ou avec des éléments de contexte récupérés dans un autre livre de Millevaux.

11 Amnésie
Des personnes se réveillent sans souvenir récent, dans une situation délicate. Qui leur a effacé la mémoire, et comment ? Comment sont-ils arrivés là ? À qui peut-on se fier ? Comment se dépêtrer de cette situation ? Est-ce une mise en scène ? Est-ce qu'une révélation sur le phénomène de l'oubli se cache derrière tout ça ?

12 Base cachée
Des personnes découvrent un endroit secret où se prépare quelque chose de grave. Faut-il contrer ou détruire cet endroit, s'allier à eux, prévenir quelqu'un ou leur voler leurs ressources.

13 Capturer
Des personnes doivent s'emparer d'un endroit, d'un objet ou d'une personne au cœur de la forêt qui est convoité ou protégé par une faction ennemie. Quelles ressources ? Les informations sont-elle fiables ? Y a-t-il des innocents sur place ?

14 Chantage
Une faction détient les souvenirs compromettants d'une personne et réclame de plus en plus de choses en échange de son silence. La faction est-elle liée à ce souvenir ? Y a-t-il d'autres chantages ? Le souvenir est-il réel ? Comment la faction se l'est-il procuré ?

15 Chasse à l'homme
Une faction pourchasse une personne. Est-ce pour l'appréhender, la juger, la tuer, la protéger ou pour le plaisir de la chasse ? Quels sont les moyens de la faction et de la proie ? Les motivations exactes de chacun ?

16 Concours
Un grand tournoi où tous les moyens sont bons. Quel est l'enjeu du concours ? Qu'arrivera-t-il au perdant ? Qu'espère le gagnant ? Quel est le piège ?

21 Course au trésor
Plusieurs factions sont en compétition pour mettre la main sur une relique de l'Âge d'Or en premier. Où se trouve le trésor ? Quelle est sa nature exacte ? En quoi consiste-t-il ? Qu'espère chaque faction ? Qui garde le trésor ?

22 Défense
Une faction doit défendre un passage ou un endroit contre une autre faction ou une menace. Pourquoi cette défense est-elle cruciale ? Quelles sont les motivations de l'attaquant et des défenseurs ? Quels sont les moyens de chacun ?

23 Déplacement
Des personnes se retrouvent dans un endroit inconnu. Qui les amené là ? Pour quelle raison ? Comment s'en échapper ? Est-ce le vrai monde, ou les forêts limbiques, ou un rêve, ou un enfer personnel créé par l'égrégore ?

24 Détournement
Les personnes sont à bord d'une caravane qui traverse la forêt, quand cette caravane est détournée par une faction. Quelle est la motivation exacte de ce détournement ? Y-a-t-il un autre danger au sein de la caravane ? Comment se comportent les passagers ?

25 Diplomatie
Les personnes doivent négocier avec une faction, mais elles sont mal préparées, et les coutumes et les attentes de la faction sont étranges. Y a-t-il une taupe au sein de l'équipe de négociation ? Leur échec est-il programmé, et pourquoi ? Que leur cache-t-on ?

26 Effraction
Les personnes doivent entrer dans un domaine protégé ou dangereux, s'emparer d'un trésor ou d'une personne, et repartir. Ou ne vaut-il mieux pas détruire ou transformer l'objet de l'effraction ? Quelles sont les défenses adverses ? La motivation exacte des personnes ? Leur commanditaire ? Quelle surprise les attend ?

31 Enquête
Les personnes enquêtent sur un crime ou une atrocité. Qui peut les renseigner ? Quels sont les indices ? Quelles sont les fausses pistes ? Qui instrumentalise cette enquête ? Quel rôle l'oubli et l'égrégore jouent dans cette affaire ? Le crime en est-il vraiment un ?

32 Escorte
Les personnes doivent faire traverser la forêt à un objet ou une personne en toute sécurité ? Quelle est la nature de leur précieuse cargaison ? Que se passera-t-il si elle est détruite ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les motivations des assaillants ?

33 Étrange
Un phénomène inexplicable perturbe la vie des gens, les personnes sont chargées de l'élucider. Est-ce lié à l'oubli, l'emprise ou l'égrégore ? Ou le fait d'une faction mystérieuse ? De quoi ce phénomène est-il le symptôme ? En quoi est-il lié aux personnes ?

34 Exploration
Les personnes explorent la forêt. Qu'espèrent-elles atteindre ? Ruines de l'âge d'or, horla légendaire, lieu hanté ? Qui veut les en empêcher ? Qui veut les prendre de vitesse ? Quels sont les dangers sur la route ? Quelle surprise les attend ?

35 Fauteurs de troubles
Une faction sème le désordre et l'anarchie. Une communauté charge des personnes de s'en débarrasser. Quelles sont ses libertés d'action ? Qui protège la faction ? Qui tire les ficelles ? De quoi cette menace est-elle un signe avant-coureur ?

36 Gestion
Les personnes doivent gérer une communauté, un clan ou une équipe de mercenaires. Sont-elles des fusibles ? Pourquoi leur a-t-on confié cette responsabilité ? Quelles sont les menaces ? Comment la communauté voit-elle ses nouveaux dirigeants ?

41 Grain de sable
Les personnes ont compris qu'une faction ennemie ourdit un plan machiavélique ? Comment vont-elle gérer cette information ? Que va faire cette faction pour les faire taire ? En quoi consiste le plan ?

42 Harcèlement
Les personnes sont la cible d'une attaque. Comment se protéger ? Pourquoi leur en veut-on ? Peut-être sont-ils porteurs sains d'un virus horla, transportent-ils un remède contre l'oubli à leur insu, ou veut-on les empêcher de couper des arbres sacrés.

43 Nettoyer la zone
Les personnes sont chargées de purger entièrement une forêt de ses horlas. Est-ce pour faciliter un défrichage ? Est-ce pour masquer la destruction d'une cible en particulier ? Quels sont les moyens de défense des horlas ? Les motivations des commanditaires ?

44 Portail
Un grand portail s'est ouvert vers les forêts limbiques, déversant horlas et autres menaces sur le monde. Les personnes sont chargées de gérer l'invasion et de refermer le portail. Qui a ouvert le portail ? Où mène-t-il exactement ? Que se passera-t-il de grave si on le referme ?

45 Pourchasser
Les personnes doivent pourchasser à travers la forêt une personne ou une faction ennemie après qu'elle ait commis un forfait, et la rattraper avant qu'elle ait rejoint sa base protégée. Quels sont les dangers auxquels les pourchassants ne sont pas préparés ? Quelles sont les protections et les complicités des fugitifs ? À qui profite le crime ? À qui profite le châtiment ?

46 Prison
Les personnes sont prisonnières d'une poche de forêt limbique, d'une prison ou d'un cauchemar. Elles doivent s'en échapper. Pourquoi sont-elles là ? Avec qui peut-on s'allier parmi les autres prisonniers et gardiens ? À qui ne faut-il surtout pas faire confiance ? Quelles sont les sécurités de la prison ? Qu'y a-t-il à l'extérieur ?

51 Quête
Les personnes doivent à tout prix trouver un objet rare et mystérieux (une relique, un espèce végétale, un horla unique) pour permettre à une faction d'endiguer une menace (l'emprise, l'égrégore, l'oubli, les horlas). Comment savoir où se trouve cet objet, et quelles sont ses véritables propriétés ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les factions ennemies ou concurrentes ?

52 Refuge
Des personnes se réfugient dans un abri au cœur de la forêt pour échapper à une menace. Mais cet abri cache une autre menace. Les deux menaces sont-elles liées ? Quelles sont leur nature ? Qui est déjà dans l'abri ? Ont-elles échoué ici par hasard ?

53 Ruines récentes
Les personnes découvrent qu'une communauté est tombé en ruines du jour au lendemain. Qu'est-il arrivé aux habitants ? Pourquoi ? Reste-t-il des fantômes ou des témoins ? En quoi ces ruines sont-elles liées aux personnes ? Avec l'égrégore, rien n'arrive jamais par hasard.

54 Safari
Les personnes chassent un animal ou une créature à travers la forêt. Quelles sont leurs motivations exactes ? Les dangers sur la route ? La nature exacte du gibier, ses capacités ? Que se passera-t-il si le gibier est tué ou capturé ? Qui chasse les chasseurs ?

55 Secours
Les personnes ont reçu un message d'alerte d'une communauté isolée en forêt, et partent à sa rescousse. Qu'y a-t-il de trompeur avec ce message ? Quel danger pense courir la communauté ? En a-t-elle seulement conscience ? Quel danger réel court-elle ? Pourquoi les personnes sont-elles si motivée à voler au secours de la communauté ?

56 Survie
Les personnes sont perdues dans une forêt inconnue. Elles doivent chercher confort et nourriture dans un environnement mystérieux et hostile. Comment vont-elles retrouver leur chemin ? Quelles sont les autres factions présentes dans cette forêt ? Quelles menaces ? Que risque-t-on la nuit quand on monte un bivouac ? Que risque-t-on lorsqu'on se déplace ?

61 Trésor !
Les personnes explorent une forêt inconnue à la recherche d'un trésor, pour leur fin personnelle. Quelle fausse idée se font-elles sur le trésor ? Quels sont les dangers en route, comment le trésor est-il protégé, y a-t-il des factions concurrentes à leur insu ? Comment réagiront les personnes rencontrées sur la route à l'annonce que la forêt cache un trésor ? Comment les personnes réagiront si on les bombarde de questions ?

62 La Zone
Les personnes doivent traverser une forêt particulièrement dangereuse, qui grouille de menaces qui s'en prennent indifféremment à tout intrus. Que cherchent-elles à atteindre ? Pourquoi la Zone est-elle si dangereuse ? Qui faudra-t-il secourir en chemin ? Avec quelle faction louche faudra-t-il s'associer pour survivre ?

63 De l'autre côté de la barrière
Rejetez sur la table, mais inversez les rôles.

64 Faux souvenirs
Rejetez sur la table. Mais certaines personnes ont des motivations qui leur ont été implantées : souvenirs trafiqués, sorcellerie, oubli... Elles réaliseront plus tard qu'elles sont dans le mauvais camp.

65 Glissement d'opinion
Rejetez sur la table. Tout se transforme. Au cours de l'aventure, une menace va devenir un atout, un allié va devenir un ennemi, certaines factions vont sortir de leur neutralité ou de leur passivité.

66 Le mal, c'est le bien.
Rejetez sur la table. Au cours de l'aventure, les factions qui semblaient bénéfiques cachent en fait de noires motivations. Les méchants sont en fait les gentils. Certains font du mal avec les meilleures intentions du monde, ou à leur insu. Et inversement, certaines menaces pourraient en réalité constituer un bienfait.

Inspirations :
La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle

TABLES DES SITUATIONS DRAMATIQUES

11 Implorer : une personne en péril implore qu'on la tire de l'embarras.
111 : La personne explorait des ruines, elle est coincée sous des décombres.
112 : La personne a déjà fait plusieurs fausses alertes au loup, maintenant elle est vraiment attaquée par un loup, mais plus personne ne la croit
113 : La personne se sait en danger de mort, mais elle ne se rappelle plus la nature de la menace
114 : La personne demande à ce qu'on la protège d'elle-même
115 : La personne en question est déjà morte, c'est un fantôme.
116 : Un horla est victime d'une traque et demande protection.

12 Sauver : une personne se propose pour en sauver un ou plusieurs autres.
121 : La personne provoque volontairement ou non les catastrophes où elle intervient ensuite en sauveuse.
122 : La personne veut aller chercher des victimes perdues en forêt.
123 : La personne veut rappeler aux autres ce qu'ils ont oublié.
124 : La personne veut sauver les autres d'une maladie, au risque d'être elle-même affectée.
125 : La personne veut libérer les autres d'une hantise qui leur pourrit la vie.
126 : La personne veut redonner figure humaine à ceux qui se sont transformés en horlas.

13 Venger un crime : une personne venge le meurtre d'un autre personne.
131 La personne est prête à dévaster la région pour accomplir sa vengeance
132 La personne se cache dans le maquis en attendant son heure.
133 La personne veut avant tout qu'éclate la vérité.
134 La personne prône la loi du talion : œil pour œil.
135 La personne veut faire revivre au meurtrier toute l'horreur de son crime.
136 La personne fait un pacte avec des monstres pour se venger.

14 Venger un proche : une vengeance au sein d'une même famille.
141 La famille sera déchirée si la personne essaye de se venger
142 La personne a jadis fait un pacte de sang avec celle dont elle veut se venger, un arbre de la forêt en porte les traces
143 Le membre de la famille qui a accompli un forfait l'a depuis oublié.
144 Tout le monde pousse la personne à pardonner ou abandonner son projet de vengeance.
145 La personne aime passionnément celle dont elle veut se venger, ou vice versa.
146 Le désir de vengeance transforme peu à peu la personne en monstre.

15 Être traqué : une personne doit s'enfuir pour sauver sa vie.
151 La personne fuit un cataclysme naturel ou magique.
152 La personne est la cible d'une chasse à l'homme rituelle.
153 La personne revient par erreur à l'endroit précis où ses ennemis l'attendent.
154 Le péril que fuit la personne séduit ou contamine tout ce qu'elle rencontre sur la route.
155 La personne est traquée dans ses cauchemars.
156 La personne est traquée par des horlas pour qui elle constitue une nourriture essentielle ou un composant pour leur magie noire.

16 Détruire : un désastre survient, ou va survenir, à la suite des actions d'une personne.
161 La personne réanime une relique très dangereuse.
162 La personne s'aventure dans une forêt interdite où elle est repérée par une menace très ancienne.
163 La personne prophétise un désastre, mais personne ne la croit, et finalement elle le provoque malgré elle.
164 La personne est porteuse saine d'une maladie avec un fort pouvoir de contamination.
165 La personne fait une action qui génère suffisamment d'égrégore pour entraîner de terribles conséquences magiques.
166 La personne ligue les monstres comme les hommes.

21 Posséder : un désir de possession (un bien, un être, etc.) contrevenu.
211 L'objet du désir vient d'être détruit.
212 L'objet du désir est au cœur d'un insondable forêt hantée.
213 La personne a eu la main sur un indice pour récupérer l'objet du désir, mais a perdu cet indice.
214 Le désir de possession dévore la personne.
215 L'être ou l'objet désiré est attaché à un autre.
216 L'objet du désir est maudit ou dangereux.

22 Se révolter : une personne insoumise se révolte contre une autorité supérieure.
221 La personne se rebelle contre une autorité qui entend gouverner les hommes après la chute de la civilisation.
222 La personne a juré de mettre fin à la suprématie de la forêt.
223 Les pauvres vendent leurs souvenirs aux plus riches et la personne lutte contre cette injustice.
224 L'autorité a le pouvoir de dicter ses actes et ses pensées à la personne, tout le monde est manipulé.
225 La personne lutte contre une autre qui s'est fabriquée une fausse réputation héroïque.
226 La personne lutte contre les horlas qui veulent dominer le monde, par la force ou par la ruse.

23 Être audacieux : une personne tente d'obtenir l'inatteignable.
231 La personne veut faire renaître l'Âge d'Or.
232 La personne veut transformer la forêt en paradis végétal.
233 La personne veut éradiquer l'oubli.
234 La personne veut devenir immortelle.
235 La personne veut devenir omnisciente.
235 La personne veut éradiquer tous les horlas.

24 Ravir ou kidnapper : une personne kidnappe une autre personne contre sa volonté.
241 Le kidnappeur emporte sa proie dans des ruines oubliées.
242 Le kidnappeur emporte sa proie au fond de la forêt.
243 Le kidnappeur est manipulé, en réalité c'est l'otage qui tire les ficelles.
244 L'otage se rallie à la cause de son son ravisseur.
245 Le kidnapping a lieu dans les rêves.
246 Le kidnappeur va faire des expériences sur son otage, peut-être le transformer en monstre.

25 Résoudre une énigme : une personne essaie de résoudre une énigme difficile.
251 La société est corrompue, et met des bâtons dans les roues de l'enquêteur.
252 L'énigme est aussi compliquée que la plus noire des forêts, seule une martingale magique pourrait la résoudre.
253 La personne enquête sur son propre passé
254 La personne est en danger de mort si elle ne résout pas l'énigme, il y a un compte à rebours.
255 Il s'agit d'une énigme métaphysique
256 L'énigme est le secret de l'existence des horlas.

26 Obtenir ou conquérir : une personne essaie de s'emparer d'un bien précieux.
261 Le bien est le dernier artefact en état de marche de sa génération.
262 Le bien est caché dans une forêt qu'il faut explorer ou détruire.
263 La personne doit d'abord se rappeler ou se trouve le bien ou à quoi il sert.
264 Le bien précieux exerce une attirance surnaturelle sur la personne.
265 Le bien précieux est une chose légendaire, s'en emparer peut transformer votre destinée.
266 Le bien précieux est un horla qui peut servir d'objet d'étude, de remède, ou d'arme suprême.

31 Haïr : une personne voue une haine profonde à une autre personne.
311 Elle la déteste car cette personne a ruiné sa vie
312 Elle veut capturer la personne et la perdre en forêt.
313 Elle a oublié la raison de sa rancune.
314 Elle la déteste et en même temps elle l'aime à la folie.
315 Cette haine commence à transformer l'environnement et les gens.
316 Des horlas se nourrissent de cette haine et l'entretiennent.

32 Rivaliser : une personne veut atteindre la situation enviable d'un proche.
321 La seule solution est de prendre la place de ce proche, causant ainsi sa ruine.
322 La personne doit s'entraîner dans des lieux secrets ou traverser la forêt pour tenter un nouveau départ sur des terres vierges.
323 La personne a ignoré tous les inconvénients de cette situation enviable et va les réaliser au fur et à mesure qu'elle s'en approche.
324 De plus en plus de personnes convoitent la même situation.
325 Ce proche est en fait décédé, c'est un fantôme ; on ne peut l'égaler qu'en rejoignant l'au-delà
326 Un horla va proposer un pacte diabolique à la personne pour qu'elle atteigne son but.

33 Adultère meurtrier : pour posséder son amant, une personne tue son conjoint.
331 La mort du conjoint serait une grande perte pour la civilisation ; parce que c'est un sage, un sauveur ou un chef éclairé.
332 L'amant est obligé de se cacher en forêt après son crime.
333 Le conjoint est un proche parent ou ami du meurtrier, mais ce dernier l'a oublié.
334 L'amant a manipulé la personne pour causer la mort de son conjoint.
335 En réalité, le conjoint est une projection mentale du meurtrier. Le meurtrier risque sa vie en portant la main sur son alter-ego.
336 Le meurtrier est un horla changeforme et a pris l'apparence du conjoint après l'avoir tué.

34 Folie : sous l'emprise de la folie, une personne commet des crimes.
341 La personne est persuadée d'agir pour le bien commun.
342 Seule une plante sacrée au cœur de la forêt peut guérir cette folie.
343 La personne commet ses crimes dans un état second et les oublie aussitôt après.
344 La personne est sous l'influence d'une maladie contagieuse ; elle est la première manifestation d'une épidémie de crimes.
345 La personne a été envoûtée par un sorcier.
346 La personne pense que ses proches ont été remplacées par des horlas et qu'elle doit s'en débarrasser.

35 Imprudence fatale : une personne commet une grave erreur.
351 Cette erreur va causer la ruine d'une communauté.
352 La personne se perd en forêt, sans matériel de survie.
353 La personne fait du mal à une autre personne car elle l'a pris pour quelqu'un d'autre.
354 C'est un symptôme avant-coureur. Le jugement des gens s'altère à grande vitesse.
355 C'est une petite erreur, mais elle connaît une série de conséquences graves, comme le battement d'ailes du papillon.
356 La personne agit sous les conseils d'un horla trompeur.

36 Inceste : une relation impossible entre proches.
361 Si ces personnes se lient, cela peut provoquer une guerre.
362 Ils prennent la fuite en forêt pour se soustraire au jugement.
363 Les deux personnes ignoraient qu'elles étaient proches.
364 Les deux personnes sont prêtes à se débarrasser de ceux qui s'opposeraient à leur union.
365 Quelqu'un maudit leur union, et les fléaux s'abattent sur eux.
366 Cette faute est en train de les transformer en horlas, eux ou le fruit de leur union.

41 Tuer un des siens inconnus : une personne tue un proche sans le savoir.
411 Les personnes ont été séparées longtemps par un cataclysme
412 Lors d'une bataille de tir à l'arc en forêt, une personne tue un proche en tirant entre les arbres au jugé
413 La personne tue quelqu'un et ensuite la mémoire lui revient : il s'agissait d'un de ses proches perdus de vue.
414 La personne avait de bonnes raisons de tuer ce proche, mais elle est dans le déni ou elle prétend avoir été victime d'un envoûtement.
415 Une personne en tue une autre par colère, avant de reconnaître un proche de qui elle avait été séparé il y a bien longtemps à cause d'une prophétie qui disait qu'elle la tuerait.
416 Le proche s'est transformé en horla, il était méconnaissable et la personne l'a tué en pensant tuer un horla comme les autres.

42 Se sacrifier à l'idéal : une personne donne sa vie pour un idéal.
421 Une personne en a convaincu une autre de se sacrifier pour son peuple dans une bataille héroïque.
422 Pour prouver qu'homme et forêts peuvent vivre ensemble, une personne s'est transformée en arbre.
423 Au moment de rendre l'âme, la personne a oublié pour quel idéal elle mourrait.
424 Une personne en manipule d'autres pour qu'elles se sacrifient à sa cause.
425 Cette personne croyait tellement que sa mort serait utile qu'elle a en effet changé le cours des choses.
426 Un horla se nourrit des sacrifices ; si on le tue, peut-être que les suicides d'idéalistes cesseront ?

43 Se sacrifier aux proches : une personne se sacrifie pour sauver un proche.
431 Une personne en a sauvé une autre d'un tremblement de terre, mais du coup elle a disparu dans une faille.
432 Une chasse au sanglier a tourné mal et le sanglier s'est retrouvé contre le chasseur, qui serait mort si une personne ne se serait pas interposée.
433 Une personne était condamnée par une maladie d'oubli, une autre a pris la maladie pour elle.
434 Une personne a mis tous ses savoirs dans un livre pour que sa communauté puisse en avoir trace, mais ça l'a tué.
435 Une personne s'est sacrifiée pour générer suffisamment d'égrégore pour en faire revenir une autre à la vie.
436 Une personne s'est accusée d'un crime pour couvrir un proche et elle a été exécutée. En réalité, ce n'est pas ce proche qui a commis le crime, mais un monstre qui avait usurpé son apparence.

44 Tout sacrifier à la passion : une passion se révèle fatale.
441 Une personne collectionne des reliques de plus en plus dangereuses
442 Une personne est attirée par la forêt. Elle s'y enfonce au détriment de sa sécurité.
443 Une personne enquête sur son propre passé, oubliant de vivre dans le présent.
444 Une personne se passionne pour les transformations corporelles, au risque de perdre son humanité.
445 Une personne passionnée de folklore recueille de vieilles légendes terrifiantes qui risquent de devenir réalité si quelqu'un les lit.
446 Une personne est prête aux pires extrémités pour protéger ces enfants, qu'elles soient nécessaires ou que ça la rassure seulement sur leur confort et leur sécurité.

45 Devoir sacrifier les siens : pour un idéal supérieur, une personne sacrifie un être proche.
451 Chaque année, une personne doit sacrifier un de ses enfants pour accorder un climat plus clément à sa communauté
452 Pensant que chaque génération doit survivre de façon autonome, une personne abandonne ses enfants dans la forêt.
453 Une personne oublie ses proches pour pouvoir consacrer toute sa mémoire à des études cruciales.
454 Pour guérir son amour transformée en hérisson, une personne transforme les membres de sa famille pour en comprendre le processus.
455 Une personne pense qu'en découpant ses proches, elle peut fabriquer des remèdes contre diverses épidémies.
456 Une personne forme tous ses proches à devenir chasseur de horlas.

46 Rivaliser à armes inégales : une personne décide d'affronter un autre plus fort que lui.
461 Une personne se rebelle contre un chef de guerre qui fait régner la terreur dans la région.
462 Un renard très rusé tente de mettre fin à la chasse en jouant des tours de plus en plus dangereux et audacieux aux chasseurs.
463 Un gamin féroce se venge de personnes qui l'ont brutalisé en utilisant un lance-pierres dont chaque coup fait perdre un souvenir.
464 Une personne provoque des adversaires de plus en plus puissants pour leur voler leur force.
465 Une personne veut affronter un adversaire qui est hors d'atteinte car l'un d'entre eux est décédé.
466 Une personne s'est juré de terrasser une Déité Horla.

51 Adultère : une personne trompe une autre personne.
511 Cet adultère entraîne la chute de toute une communauté.
512 Une personne en trompe une autre avec un animal de la forêt.
513 Une personne se marie à nouveau car elle a oublié qu'elle était déjà mariée.
514 Une personne en pousse une autre à commettre un adultère par manipulation mentale.
515 Une personne refait sa vie après un veuvage mais son conjoint en conçoit une offense depuis la tombe.
516 Une personne ou un horla changeforme se fait passer pour le conjoint d'un autre et tente ainsi de s'attirer ses faveurs.

52 Crimes d'amour : une personne amoureuse s'égare et commet un crime.
521 Une personne enlève la personne qu'elle aime à sa communauté, faisant fi des conséquences.
522 Une personne veut partir à l'aventure avec la personne qu'elle aime, pour cela elle vole un précieux cochon capable de déterrer des truffes en or dans la forêt.
523 Une personne efface le passé de la personne qu'elle aime afin qu'ils puissent vivre leur passion.
524 Pour faire preuve de sa valeur auprès de celle qu'elle aime, une personne ramène dans sa communauté un objet qu'elle juge précieux mais qui est chargé d'emprise.
525 Une personne est entraînée par celle qu'elle aime à commettre des crimes de plus en plus graves dans l'espoir d'être aimée en retour.
526 Une personne devient folle d'amour et se transforme alors en dangereux horla.

53 Le déshonneur d'un être aimé : l'être aimé se livre à des activités répréhensibles.
531 Une personne découvre que son être aimé veut causer la ruine de sa communauté.
532 L'être aimé va perdre dans la forêt celles et ceux qu'elle croit convoiter la personne de ses pensées.
533 L'être aimé commet des crimes qu'il oublie aussitôt après.
534 L'être aimé, pour assurer la sécurité financière du foyer, fait croire à des personnes qu'elles sont atteintes d'une maladie mortelle et leur vend un remède miracle : la personne qui l'aime s'en rend compte le jour où elle est elle-même atteinte de la vraie maladie.
535 L'être aimé fabriquait des faux tarots de l'oubli qui changent le passé au lieu de le faire redécouvrir.
536 L'être aimé s'avère être un horla aux mœurs monstrueuses.

54 Amours empêchées : un amour est entravé par la famille ou la société.
541 Deux héritiers de clans rivaux tombent amoureux.
542 Deux personnes s'aiment mais leurs communautés respectives décident de fuir les dangers de la forêt par deux directions opposées.
543 Si les deux personnes concrétisent leurs amours, elles peuvent s'autodétruire : tout le monde le sait sauf ces deux personnes qui l'ont oublié.
544 L'un des amoureux est atteint d'une mutation qui peut contaminer l'autre, et leurs familles respectives veulent empêcher ça.
545 L'un des amoureux fait partie du monde des morts. Les morts comme les vivants veulent empêcher cet union.
546 Une personne humaine et un horla tombent amoureux : leurs espèces respectives jugent cette union contre-nature et dangereuse.

Aimer l'ennemi : une personne en aime une autre même si elle est son ennemie.
551 Une personne en aime une autre qui l'a séduite uniquement dans l'espoir de provoquer la chute de sa communauté.
552 Une personne qui vit en communion avec la forêt tombe amoureuse d'une personne qui veut couper tous les arbres.
553 Une personne tombe amoureuse de la personne qui a fait tuer toute sa famille : elle ne la reconnaît pas.
554 Une personne tombe amoureuse d'une autre qui va la faire sombrer dans la drogue.
555 Une personne est tellement persécutée par une autre que sa seule porte de sortie et d'en tomber amoureuse ou de la séduire.
556 Une personne qui traque les horlas sans relâche tombe amoureuse d'un être de leur espèce.

56 L'ambition : une personne est prêt à tout pour concrétiser son ambition.
561 Une personne veut prendre la tête d'une communauté, quitte à écraser ses rivaux et à mettre en danger la communauté elle-même.
562 Une personne veut tracer une grande route à travers la forêt, quitte à défricher sans retenue et à chasser des communautés et des animaux de leur habitat naturel.
563 Une personne veut atteindre l'excellence dans son domaine : elle revend ses souvenirs contre plus de talent.
564 Une personne ambitieuse reçoit de mauvais conseils d'une autre qui en fait l'instrument de ses propres intérêts.
565 Une personne veut tellement devenir la meilleure dans un domaine que ses rivaux chutent les uns après les autres, par magie, et à son insu.
566 Une personne a besoin du sang d'un certain type de horlas pour accéder au pouvoir suprême et entreprend alors une traque systématique de ces créatures.

61 Lutter contre Dieu : une personne est prêt à affronter Dieu pour assouvir son ambition.
611 Une personne est prête à démanteler toute une religion pour s'assurer la suprématie.
612 Une personne cherche à tuer le dieu de la forêt pour détruire la forêt.
613 Une personne menace de tuer Dieu si on ne lui rend pas sa mémoire perdue.
614 Une déesse demande à un de ses héros de tuer tous les autres dieux pour ensuite régner à ses côtés.
615 Une personne veut tuer une déesse pour rendre fous les personnes qui le vénèrent.
616 Une personne veut tuer une Déité Horla réputée comme étant le gibier le plus prestigieux du monde.

62 Jalousie : mépris et jalousie amènent une personne à poser des actes regrettables.
621 Une personne convoite les trésors d'un chasseur de reliques et s'apprête à le faire tomber en disgrâce et s'arroger ses découvertes.
622 Une personne est si jalouse de la beauté d'un des animaux de la forêt qu'il en organise la traque.
623 Une personne jalouse le passé d'une autre et finit par le lui voler.
624 Une personne jalouse les talents psychiques d'une autre et l'empoisonne avec un produit qui déforme son corps.
625 Une personne en jalouse et méprise tellement une autre. Elle génère sans le savoir un mauvais œil qui va s'acharner sur cette personne jalousée.
626 Une personne estime que les horlas sont la nouvelle étape de l'évolution et dit aux autres que c'est une menace pour l'humanité.

63 Erreur judiciaire : une personne est injustement accusée et condamnée.
631 Par obscurantisme, une personne se fait accuser d'une crime juste parce qu'elle appartient à une tribu à la mauvaise réputation.
632 Alors qu'un crime est commis, la personne qui en a été le témoin prend le maquis de peur d'être accusée.
633 Une personne est accusée à tort parce que la mémoire des témoins est défaillante.
634 La personne pense être innocente mais en réalité, elle a commis des crimes alors qu'elle était dans un état second.
635 La personne n'a commis aucun des crimes dont on l'accuse mais les crimes ont été commis car elle avait très envie de les faire, sans passer par l'acte : les crimes ont eu lieu à cause de l'égrégore.
636 Un horla prend l'apparence d'une personne et s'en sert pour commettre des crimes.

64 Remords : rongé par la culpabilité, une personne a des remords.
641 La personne fait tout pour réparer un crime qui est irréparable.
642 La personne a dévasté l'habitat naturel de certains êtres et depuis elle se repent en protégeant l'environnement.
643 La personne est en quête d'un sort qui lui ferait oublier son crime, pour enfin trouver le sommeil.
644 La personne qui se sent coupable développe des réactions psychosomatiques et devient peu à peu un monstre.
645 La personne a tellement de remords qu'elle finit par être une victime des mêmes crimes qu'elle a commis.
646 Les remords de la personne prennent la forme de monstres qui terrorisent la région.

65 Retrouvailles : après une longue absence, des personnes se retrouvent ou se reconnaissent.
651 Séparées pendant la jeunesse par une guerre de tribus, deux personnes se retrouvent. L'une est devenue puissante, l'autre misérable.
652 Les deux anciens amis sont condamnés par un mauvais sort à se perdre en forêt s'ils se séparent à nouveau.
653 Ces personnes croient se reconnaître mais il s'agit de souvenirs implantés ou d'identités usurpées.
654 Deux personnes jumelles séparées dès leur plus jeune âge, l'une a grandi dans la lumière, l'autre est resté cloîtrée car elle était hideuse, mais des deux laquelle est vraiment la bête ?
655 L'une des deux personnes n'existe pas, elle est le fruit de l'imagination de l'autre.
656 L'une des deux personnes finit par réaliser que l'autre est devenue un horla, à moins qu'il s'agisse d'un horla qui aurait pris son apparence.

66 L'épreuve du deuil : une personne doit faire le deuil d'une personne aimée.
661 La personne endeuillée ravage la région pour oublier sa peine.
662 La personne endeuillée part mettre fin à ses jours dans la forêt des désespérés.
663 La personne essaye d'oublier le défunt pour oublier sa peine, mais en essayant d'effacer son passé, elle fait de troublantes découvertes.
664 La personne se transforme physiquement et mentalement à cause de son deuil.
665 La personne endeuillée entreprend des expériences contre-nature pour redonner vie à la personne aimée.
666 La personne endeuillée façonne un être à l'image de la personne aimée.

Inspiration : les 36 situations dramatiques de Georges Polti
https://fr.wikipedia.org/wiki/36_situations_dramatiques